

Instrumentos y criterios de evaluación (3º Ed. Primaria)



colegio
Vallmont

www.colegiovallmont.es

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ASIGNATURAS CURRICULARES.....	3
MATEMÁTICAS.....	3
LENGUA CASTELLANA	3
INGLÉS.....	3
CIENCIAS SOCIALES.....	4
CIENCIAS NATURALES	4
EDUCACIÓN FÍSICA	4
ED. ARTÍSTICA: PLÁSTICA Y VISUAL.....	4
ED. ARTÍSTICA: MÚSICA Y DANZA.....	5
RELIGIÓN	5
TECNOLOGÍA Y ROBÓTICA.....	5
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	5
ASIGNATURAS COMPLEMENTARIAS.....	5
CRITERIOS GENERALES PARA EVALUAR LAS ASIGNATURAS	6

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS PARA CADA ASIGNATURA

ASIGNATURAS CURRICULARES

MATEMÁTICAS

SABER: 20% (CONTENIDOS)	SABER HACER: 80% (HABILIDADES Y DESTREZAS)
<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas/Fichas. • Operación diaria. • Plataforma Innovamat. • Actividades “Laboratorio de los números” 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno. • Proyectos – video – presentaciones. • Retos: “Aventuras” • Actividades de competencias. • Problemas diarios.

LENGUA CASTELLANA

SABER: 20% (CONTENIDOS)	SABER HACER: 80% (HABILIDADES Y DESTREZAS)
Pruebas de contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • La lengua y sus hablantes. • Comunicación (contextos, géneros discursivos, procesos). • Literatura. • Reflexión sobre la lengua (categorías gramaticales, ortografía, vocabulario, puntuación). 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión escrita • Expresión oral • Comprensión escrita • Comprensión oral • Trabajo cooperativo, presentaciones, Keynote • Cuaderno • Lectura

INGLÉS

SABER: 20% (CONTENIDOS)	SABER HACER: 80% (HABILIDADES Y DESTREZAS)
<ul style="list-style-type: none"> • Actividades y pruebas sobre gramática, vocabulario y contenidos de la unidad que se podrán realizar de manera oral, en papel o en formato digital usando herramientas como Socrative, Liveworksheets, Quizizz, iDoceoConnect, Wordwall, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos y trabajos colaborativos que pueden incluir presentaciones con apoyo visual tecnológico o tradicional (murales, posters), creación de videos, Comic Books, proyectos de investigación donde los alumnos exponen sus conclusiones al resto de la clase, etc. • Role plays para desarrollar y fomentar la destreza oral y comunicativa (Speaking). • Cuadernos de trabajo personal (notebook y activity book). • Actividades para desarrollar y reforzar la comprensión oral (Listening).

	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades para desarrollar y reforzar tanto la expresión como la comprensión escrita (Reading and writing).
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CIENCIAS SOCIALES

SABER HACER: 100%
<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones con apoyo de recursos digitales. • Participación activa en el aula. • Entrega del cuaderno con los requisitos establecidos. • Murales. • Desarrollo de actividades cooperativo. • Mapas. • Actividades de repaso de cada unidad.

CIENCIAS NATURALES

SABER HACER: 100%
<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos de investigación en los que los alumnos investigan sobre contenidos indicados por el profesor, realizan su presentación en formato digital y exponen sus conclusiones al resto de la clase. • Actividades manipulativas donde los alumnos ponen en práctica los conocimientos adquiridos creando maquetas funcionales. • Vídeos sobre experimentos. • Actividades competenciales sobre los contenidos trabajados en la unidad.

EDUCACIÓN FÍSICA

SABER HACER: 100%
Observación del trabajo en el aula, que consistirá en: <ul style="list-style-type: none"> • Realización de las actividades propuestas tanto en grupo como de forma individual. • Saber estar y ser en el aula. • Pruebas prácticas para la verificación de la adquisición de los contenidos propuestos en las unidades.

ED. ARTÍSTICA: PLÁSTICA Y VISUAL

SABER HACER: 100%
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos realizados durante la evaluación, láminas, proyectos, etc. • Interés y esfuerzo demostrado en la aplicación de las nuevas técnicas aprendidas • Seguimiento de las instrucciones del profesor en la realización de los trabajos y en el aula. • Limpieza tanto de los trabajos como del puesto de trabajo. • Participación activa no solamente en el trabajo individual sino también en el grupal. • Gestión y cuidado del material.

ED. ARTÍSTICA: MÚSICA Y DANZA

SABER HACER: 100% (HABILIDADES Y DESTREZAS)
<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa en clase • Trabajos desarrollados en cooperativo • Interpretación con instrumentos musicales y utilización de la app garaje band. • Actividades relacionadas con lenguaje musical, audiciones y expresión corporal

RELIGIÓN

SABER HACER 100% (HABILIDADES Y DESTREZAS)
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo y participación activa en clase • Cuaderno-portfolio de las actividades realizadas • Proyectos y actividades individuales o cooperativos (presentaciones, audiovisuales, teatro, juegos, debates, exposiciones orales, comentarios de texto, ...)

TECNOLOGÍA Y ROBÓTICA

SABER HACER 100% (HABILIDADES Y DESTREZAS)
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo y participación activa en el aula • Proyectos y trabajos desarrollados de forma cooperativa • Videos, cortometrajes y actividades vinculadas • Exposición (utilización de recursos digitales)

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

SABER HACER 100% (HABILIDADES Y DESTREZAS)
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo y participación activa en el aula • Proyectos y trabajos desarrollados de forma cooperativa • Videos, cortometrajes y actividades vinculadas • Exposición (utilización de recursos digitales)

ASIGNATURAS COMPLEMENTARIAS

Las asignaturas complementarias de 3º Ed. Primaria son:

- English Workshop.
- Religiones del mundo.
- Comunicación digital.
- Programación.
- STEAM.
- Actividades acuáticas.
- Francés.

La calificación de las asignaturas complementarias aparecerá en el mismo boletín que las asignaturas curriculares, aunque será una calificación no numérica del siguiente ítem:

Trabaja y se implica en las actividades propuestas.

La calificación de dicho ítem saldrá del resultado de aplicar una rúbrica para cada actividad propuesta para evaluar. En dicha rúbrica se medirá:

- Logra los objetivos
- Ayuda a sus compañeros.
- Respeta a sus compañeros.
- Realiza la actividad propuesta.
- Muestra interés en el trabajo diario.

La calificación puede tener el siguiente rango:

- En proceso.
- Conseguido.
- Excelente.

CRITERIOS GENERALES PARA EVALUAR LAS ASIGNATURAS

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado es continua y global. No se evalúa sólo lo que el alumno conoce, define y recuerda, sino que también se evalúan sus habilidades cognitivas.

Esto permite mejorar el proceso de aprendizaje al ir desarrollando progresivamente las competencias de la asignatura, vinculando de una manera más fácil y eficiente los conocimientos previos con los nuevos, generando así un aprendizaje significativo.

Son objeto de evaluación todos los aprendizajes, individuales y grupales, que ha desarrollado el alumno durante su proceso de enseñanza-aprendizaje. Se evalúa tanto el conocimiento teórico, los contenidos, el saber; como el práctico, las capacidades y destrezas, el saber hacer. Y tanto la adquisición de conocimientos como su comprensión y la capacidad de razonamiento, argumentación y producción de conocimientos.

Al tener evaluación continua, cada evaluación suspensa se recupera aprobando la siguiente. En caso de suspender la materia, esta se recuperará a lo largo del curso siguiente si el alumno demuestra haber conseguido los criterios de evaluación adquiriendo las competencias específicas de cada materia.



Colegio Bilingüe Vallmont

Calle Mallorca, 2
Villanueva del Pardillo (28229) Madrid
Teléfono: 91 810 29 00
Email: centro@colegiovallmont.es

www.colegiovallmont.es



Unión Europea
Fondo Social Europeo
"El FSE invierte en tu futuro"



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
JUVENTUD Y DEPORTE
Comunidad de Madrid